

これが真・感覚格闘ゲームだ!

ボタンを押して移動、レバーを倒してアクション!
この操作が格闘ゲームの新時代到来を告げる!!

- “専用レバーストコントローラー”により、複雑なコマンド操作を省き、シンプルな操作で多彩なアクションを実現!
- 格闘ゲーム初心者も上級者もアツくなる!
真の格闘センスが問われるゲーム性!!

プロ・ボクシング(ロブ・パイン)
身長: 180cm
体重: 80kg
DATA:
“強”ことに特化したボクシングならではの多彩なパンチを誇る。

“BURIKI ONE” 闘いにおける4大ポイント

Point 1. バイタルゲージ

プレイヤーの体力を表すゲージで、体力が減ると色が赤くなり、体力が尽きた時点で負け。ゲージの色は、体力が減ってゆく過程で青→緑→黄→オレンジ→赤の順に変化し、オレンジで点滅し始めたら、危険な状態となります。

Point 2. ロックゲージ

タックルや投げ技などから組み技の体勢に入った時点で画面中央に出現する。上の矢印がオフェンス側のパワー値、下の矢印がディフェンス側のパワー値を表し、組み技に入った瞬間から両者のゲージが減り始め、オフェンス側のパワー値がなくなると、組み技を維持できなくなる。

Point 3. パワーバランスゲージ

プレイヤーの足下に表示される矢印型のゲージで、パワー値と重心の位置が一致するとゲージの色が青くなり、パワー値の値が高くて投げられにくい。逆に低いプレイヤーはパワーの値が低く投げられやすい。また、プレイヤーの前後への重心の位置は、ゲージの△マークを中心としてリアルタイムで表示される。

Point 4. 勝敗について

試合の勝敗は、ノックアウト・ギブアップ・判定のいずれかによって決定される。
ノックアウト……バイタルゲージが赤く点滅している側が攻撃以外の技を受けた場合。
ギブアップ……組み技をかけた側のバイタルゲージが赤く点滅になり、そのまま一定時間攻撃を受けた場合。
判定……制限時間が満ちても決着がつかない場合。

HYPER NEOGEO 64

※仕様外観等は変更する場合があります。 HYPER NEOGEO 64はSNKの商標です。

絶賛
好評
稼働中



PROFILE
● 名前: 藤崎 真子
● 年齢: 21歳
● 身長: 165cm
● 体重: 50kg
● B: 84cm
● W: 59cm
● H: 87cm



シューティングゲーム

株式会社 SNK
SNK CORPORATION

本社 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6
大阪販売部 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6
名古屋販売部 〒466-0093 愛知県名古屋市中区一社3-100
1-8, ENOKI-CHO, SUITA-SHI, OSAKA 564-0053, JAPAN.

TEL 06(6339)1331(大代表)
TEL 06(6339)5598 FAX 06(6339)9506
TEL 052(702)8522 FAX 052(702)8545
TEL (81)6-6339-5577 FAX (81)6-6339-7175

ミュータントで
17変化した!
ミュータントアイテムを取ると
トマディが変身します。



©1999 VISCO CORPORATION

スーパーブローでせまりくる敵をなぎたおせ!

開発元 (株) ビスコ 販売元 (株) SNK

福岡販売部 〒812-0042 福岡県福岡市博多区豊2-4-19
東京販売部 〒102-0094 東京都千代田区神田3-9-2(神田神保町ビル)
札幌販売部 〒007-0848 北海道札幌市東区北4条東15-2-38
TEL 03(5275)2737 FAX 03(3222)7422
TEL 011(752)6384 FAX 011(731)6446

ブリキ 誌上シミュレーション!!

SNK

レバー操作 (攻撃)

リアクション: 跳ぶ・避ける、溜める・屈む、伏せる・挑発、構え変更

アクション: 蹴る・蹴る、つかむ・構える

ボタン操作 (移動)

後退 (Left), 前進 (Right), 同時押しでガード

ACT 1: スタンディング・ボクシングから裏関節を狙った“ローキック”が炸裂!

ACT 2: 体勢が崩れたところを、すかさず“タックル”でグラウンドへ移行!

ACT 3: 相手の上に乗っても、次の瞬間何が起こるか分からない。グラウンドの主導権を握るのはどちらだ?

ACT 4: 相手の足首をつかみ、関節技を狙う!

ACT 5: 足首から脳髓に激痛が走る“アキレス腱ダンホールド”がガッチリ稼働した!

BURIKI ONE
WORLD GRAPPLE TOURNAMENT '99
in TOKYO

© SNK 1999
武力〜BURIKI ONE〜

1999年春、SNKが放つ今世紀最後にして史上最大の異種格闘技対戦、ついに始動。選ばれし11人の猛者達が、栄冠をめざして苛酷なサバイバルマッチに挑む! 新たな格闘神話、ここに誕生。“最強”は「武力(ブリキ)」が決める!!

画面は開発中のものです。

新感覚スタジオ
シミュレーションゲーム、
オメガスタジオ登場!!

スポットライトの中、
髪をなびかせフラッシュを
浴びれば気分はスーパーモデル
オメガスタジオ

本体寸法: 幅1305×奥行2200×高さ2200(mm)
※仕様外観等は変更する場合があります。
製造元: 船井電機株式会社 販売元: (株) SNK



シールを撮って映画に出よう!

あの「リング」、「らせん」のオメガプロジェクト次期製作映画オーディション実施中!!

ネオプリントスペシャル「リング」と
オメガスタジオで撮影した
シールをハガキに貼って
送るだけ!!



「バーチャロンOT」のキャラ性能改良

戦いが一層白熱

セガ社から改造キット「Ver. 5.4」



バーチャロンOT Ver. 5.4

セガ・エンタープライゼス(本社東京、入交昭二郎社長)から、「モ

機関車に玉投げ

「トーマスのはりきりたまれ」

機関車に玉投げ(本社千葉県松戸市、杉浦幸昌社長)から、カニバルの機関車の背中



トーマスのはりきりたまれ



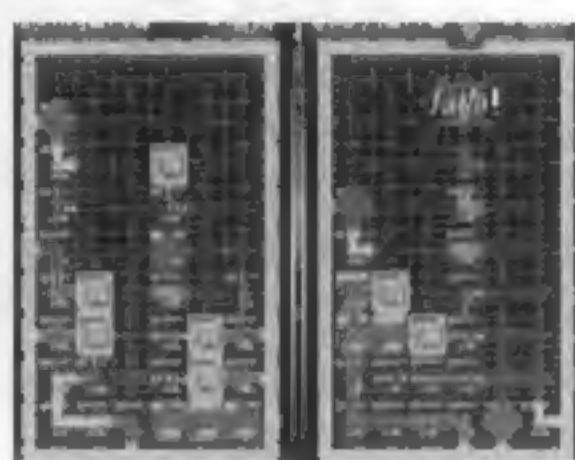
志村けんのバカ殿様大江戸まつり

デル3」によるCGロボ

光遊社/カネコ「線」

新TVパズルゲーム 線をつなぎ消す

光遊社/カネコ「線」



線

バカ殿様採用

NMK「大江戸まつり」

機関車に玉投げ(本社千葉県松戸市、杉浦幸昌社長)から、カニバルの機関車の背中

話題のマシン

新操作方法のCG格闘「ブリキワン」

レバーで攻撃技

SNKからビスコ「キャプテントマディ」も

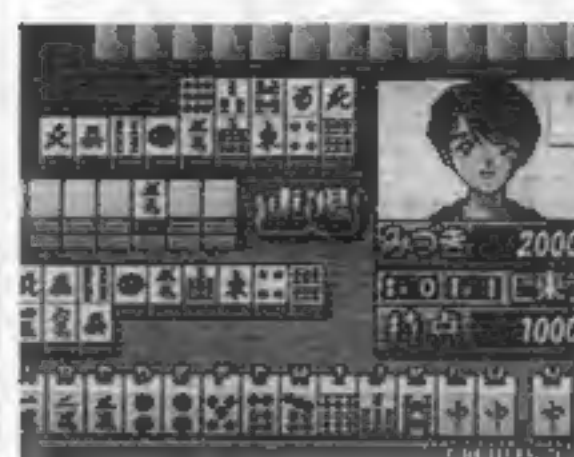


武力・ブリキワン

セタ「リアル麻雀VS」

通信対局を追加

エイブルからIGS「三国戦記」も



スーパーリアル麻雀VS

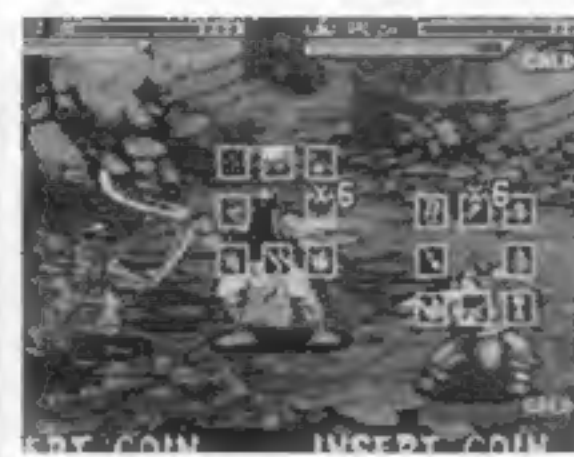
グ、ボクシング、ムエタイなどの格闘家十一人の

逆転勝ちを狙う

こまや「キッズスタジアム」



キッズスタジアム



三国戦記

攻撃を行なう。武器は剣

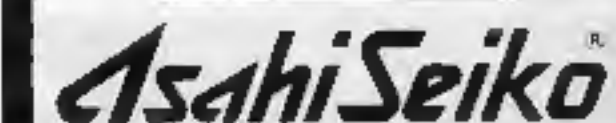
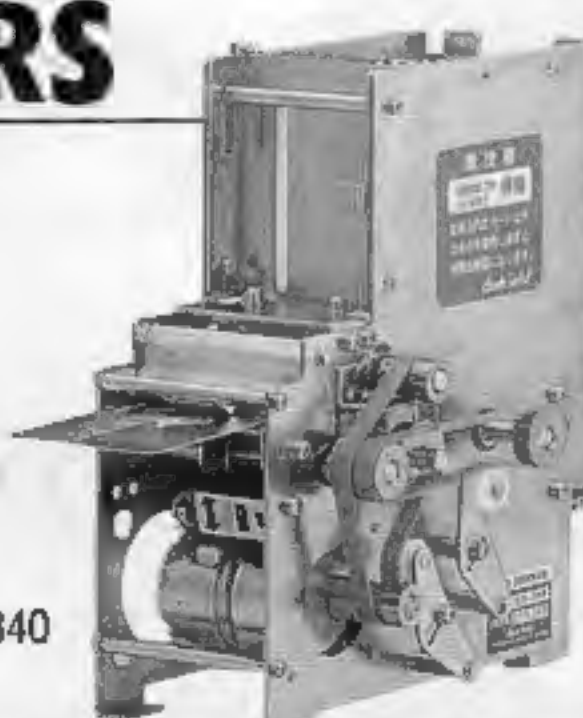
あらゆる業種のニーズに信頼と技術で対応します。

世界中で使用され、確実な払出しで定評のカードディスペンサーシリーズ。

CARD DISPENSERS

カードディスペンサー

- 小型カードサイズ: CD-120PC
- テレホンカードサイズ: CD-200
- クレジットカードサイズ: CD-1000/CD-1000-230
- スクラッチカードサイズ: CD-1100
- ベースボールカードサイズ: CD-1300/CD-1300-340



お客様各位
弊社は1台からでもご注文を賜います。

信頼と技術のふれあい

旭精工株式会社

本社 〒107-0062 東京都港区南青山2-24-15
TEL 03-3401-6181/FAX 03-3408-7420

新時代のマシンを生み出す トータルサプライヤー エイブルコーポレーション

BOW2

プロボウル・パートII

好評発売中

長期安定稼働実証マシン

- リアルで爽快なピンアクション
- スプリットにチャレンジ
- 軽快なBGMサウンド

実用新案開平6-48753

JUMPING CHANCE

ジャンピングチャンス

待望の新製品

20世紀最後の究極プライズマシン?

(800円・大型景品対応)

- 7セグで数字を決定し、ポイントを獲得。景品列を昇降させ、制限時間内に上部まで上昇させれば景品をGET!!
- コイン投入後、回転する7セグ(左)をボタンでストップさせ、対象景品(1~4)を決めます。次にポイント決定7セグ(右)の回転を止めて数字を決定します。0・P・1・L・2・H・3・F・Cが回転。数字(1~3)が表示された場合は、このランプが交互に点滅。これをボタンで止める。この場合は景品列がアップ、一の場合はダウンします。アルファベットや記号が出た場合は一気には上昇せず、お楽しみフィーチャーが盛り沢山!

特許開平7-303756、9-28920
米特許No.5529206(取得済)

サイズ: W700×D2,780×H1,800mm

PLUS CHANCE

プラスチャンス

大好評発売中

(800円景品対応)

- 今までになかった遊び方!! お子様でも遊べる簡単足し算です。ファーストチャレンジの数字(2ケタ)とセカンドチャレンジの数字(2ケタ)を足して、ディスプレイ上の景品の数字に達すると景品が払い出されます(目押し簡単)。
- メインゲームでハズレた場合でも、もうワンコインで再チャレンジの“プラスチャンス”機構が付いています。

特許開平7-303756、9-28920
米特許No.5529206(取得済)

サイズ: W1,300×D900×H1,860mm

株式会社エイブルコーポレーション
ABLE CORPORATION, LTD.

〒171-0014 東京都豊島区池袋4-8-3
TEL 03 (3988) 2061(代) FAX 03 (3986) 5180
★インターネットホームページ http://www.able-corp.com

Game Machine's Best Hit Games 25

■TVゲーム機—ソフトウェア
(VIDEO GAME SOFTWARE)

前回	機種名 (メーカー名)	MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	バーチャストライカー 2	バージョン99 (セガ社)	7.39
2	クレイジータクシー (セガ社 NAOMI)	Crazy Taxi (Sega)	6.73
3	ジャイアントグラム全日本プロレス 2 (セガ社 NAOMI)	Giant Gram (Sega)	6.27
4	スーパーパズルボブル (タイトー G ネット)	Super Puzzle Bobble (Taito)	6.07
5	ギャロップレーサー 3 (テクモ)	Gallop Racer 3 (Tecmo)	6.00
6	ジョジョの奇妙な冒険 (カプコン)	Jo Jo's Venture (Capcom)	5.90
7	バーチャストライカー 2	バージョン98 (セガ社)	5.85
8	ハイパービシバシチャンプ (コナミ)	Hyper Bishi Bashi Champ (Konami)	5.75
9	対戦ホットギミック 快楽天 (彩京)	Mahjong Hot Gimmick "Kairakuten" * (Psikyo)	5.65
10	バトルバクレイド (エイティング)	Battle Bakraid (Eighting)	5.64
11	ストリートファイター ZERO 3 (カプコン)	Street Fighter Alpha 3 (Capcom)	5.60
12	ゾンビリベンジ (セガ社)	Zombie Revenge (Sega)	5.57
13	メタルスラッグ X (SNK ネオジオ)	Metal Slug X (SNK)	5.53
14	E 雀さくら荘 (セイブ)	E Jong* (Seibu)	5.50
15	パズループ (ミッチェル)	Puzz Loop (Mitchell)	5.42
16	ダイナマイトベースボール NAOMI (セガ社)	Dynamite Baseball NAOMI (Sega)	5.07
17	ファイナルロマンス R (ビデオシステム/ビスコ)	Mahjong Final Romance R* (Video System)	4.88
18	ギガウイング (カプコン)	Giga wing (Capcom)	4.85
19	バーチャロン Ver 5.4 (セガ社)	Virtual On Ver. 5.4 (Sega)	4.80
20	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 (SNK ネオジオ)	The King of Fighters '98 (SNK)	4.75
21	鉄拳 3 (ナムコ)	Tekken 3 (Namco)	4.72
22	ソウルキャリバー (ナムコ)	Soul Calibur (Namco)	4.71
23	対戦ホットギミック (彩京)	Mahjong Hot Gimmick* (Psikyo)	4.67
24	ストリートファイター III セカンドインパクト (カプコン)	Street Fighter III 2nd Impact (Capcom)	4.60
25	闘魂烈伝 3 (ナムコ)	NJ Prowrestling (Namco)	4.46

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc.

評価
(RATING)

調査口ゲーシヨンの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

■完成品タイプのTVゲーム機
(DEDICATED VIDEOS)

前 回	機種名 (メーカー名)	評価(RATING)
1	1 ダンスダンスレボリューション 2nd Mix (コナミ) Dance Dance Revolution 2nd Mix [Dancing Stage 2nd Mix] (Konami) ...	8.81
2	6 ビートマニアコンプリートミックス (コナミ) Beatmania Complete Mix [Hip Hop Mania Complete Mix] (Konami) ...	7.81
3	- ビートマニア 4th Mix (コナミ) Beatmania 4th Mix [Hip Hop Mania 4] (Konami)	7.63
4	3 ギターフリース (コナミ) Guitar Freaks (Konami)	7.50
5	4 エアラインパイロット (SD/DX)(セガ社) Airline Pilots (SD/DX) (Sega)	7.36
6	8 バトルギア (タイトー) Battle Gear (Taito)	7.23
7	10 ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2 (DX/UP)(セガ社) The House of The Dead 2 (DX/UP) (Sega)	7.05
8	5 スリンドライブ (2P/SD/DX) (コナミ) Thrill Drive (2P/SD/DX) (Konami)	7.00
9	9 ビートマニア 2DX (コナミ) Beatmania 2DX [Hip Hop Mania 2DX] (Konami)	6.90
10	12 タイムクライシス 2 (SD/DX/S) (ナムコ) Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco)	6.58
11	11 バスト・ア・ムーブ (アトラス/ナムコ) Bust A Move (Atlus/Namco)	6.53
12	- ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド (セガ社) The House of The Dead (Sega)	6.50
13	15 マジカルトラックアドベンチャー (セガ社) Magical Truck Adventure (Sega)	6.30
14	13 ファイナルハロン 2 (ナムコ) Final Furlong 2 (Namco)	6.00
15	14 レースオン! (SD/DX) (ナムコ) Race On! (SD/DX) (Namco)	5.82
16	17 セガラリー 2 (DX) (セガ社) Sega Rally 2 (DX) (Sega)	5.33
17	20 ゲットバス (セガ社) Get Bass (Sega)	5.00

■フリップパー (FLIPPERS)

1	1	ジュラシックパーク (データイスト)	
		Jurassic Park (Data East)	3.50
2	2	ストリートファイター (カプコン)	
		Street Fighter II (Gottlieb)	2.62
3	3	ピンボールマジック (カプコン)	
		Pinball Magic (Capcom)	2.61

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

1	1	エル (メイクソフトウェア) el. (Make Software)	8.20
2	2	ストリートスナップ (トローワジャパン) Street Snap (Towa Japan)	7.14
3	4	スーパープリクラ21 (アトラス) Super Pricla 21 (Atlus)	6.73
4	3	ラブゲティステーション (辰巳電子/エアフォルク/アトラス) Lovegety Station (Tatumi/Erfolg/Atlus)	6.70
5	5	プリプリキャンパス (コナミ) Puri Puri Canvas (Konami)	6.25

まるち かめら あいず

風の音

パブル以前の街には、や医医院のブロックなどはわたしたちまるるちがめら
あいたしだまするからめら
いはずグルーバー三人はか
よつと座つて気分転換を
はかるのに格好な喫茶店
が東京、大阪、京都、神
戸、何処でもあったの
だと今になつてつくづく
そうおもふことが多い。

久しぶりに三人で飲も
うということになり、大
阪がいへん、飲んで後のき
づねうどの味が何でも
いいないこととかから
山川に三人がおちあうの
に適當な喫茶店はと尋ね
たら、山川がつと絶句
してしまつた。

山川が毎日のように本
屋の帰りに寄つて、珈琲
をのんでいる店は次から
次へと壊されていつたり
閉店をしてしまつたりし
たという。

本屋の中にあつた珈琲
店までなくなつちやつた
んだよと寂しげにいって

パブルにかけて盛んだ
つた再開発によつて大都
市の街はこここく壊さ
れてしまつた。

計画による再開發で街
がよくならないのが足
らない役人たちのおもし

潰滅状態である（ある
それを知らながら（ある
いはそれを知らなかつ
たとすれば更に無責任な
役人といふことになるの
だが）大阪駅前に巨大な
第一、第二、第三、第四
ビルをつくる。

更に更に、大阪駅前と
いう絶好の立地条件の場
につくられたビルでもガ
ラガラに空いていて、中
で商売をしている商店で
も商売が成立している店
舗はごく少数しかないの
を知っているながら、泉州
の田畑の跡に途轍もなく

巨大なビルを建築する。
関西空港があるからと
いうのがその理由かもしれ
ないが、この関西空港
がまたした島について海中立
をした島につくられた
のかその理由を失つてしま
まつている。

巨額の費用を投じて人
工島に空港をつくつたのは
騒音が一番の理由であ
つたはずである。

それにもかわからず、
人工島が出来ても十年も経
たな間に空港の陸上ル
ートが必要になってきた
とぬけぬけと言ひ出す役

七年も経らずして陸上ル
ートが必要になるば、は
つていゝなるならば、は
なから人工島をつくる必
要はない。

関西空港についていえ
ば、絵に描いたような運
輸船が天下りの空港
長のまさに絵に描いたよう
な汚穢、ああいう徒輩
には一生刑務所から出て
欲しくないものだ。

三人がおちあうの地に
あるいの喫茶店がないと
山川のくりごととはどま
るところを知らなくなつ
てくる。

おいおい貧乏人のひが
みからのくりごとはええ
加減にせや。といった
ら、これが火に油を注ぐ
山川の喋りともなったかの
ようにひとつとなつた一層
ひどくなつてゆく。何と
か山川をなだめて冷静に
なつてもらひ、ようやく
梅田の街外れの喫茶店で
ochaあうちにお喋りする。

山川の基準では珈琲が
四〇〇円では高いとなる
適正な珈琲代は三五〇円
から三〇〇円、でもまあ
やはり三〇〇円のほうが
好ましいという。

資本主義のルールにの
つつていゝものか、新しい
喫茶店はど卓子や椅子
が小さくなり、ガンガン
と大きな音で音楽といふ
よりも騒音を多くするで
よい出来ただけ多くの客をつ
めこみ、一度入った客に
は居心地を悪くして短時
間でささと出るように
しむける。そして回転率
を高くする。

そういう店ほど一見、
高級風な感じでは珈琲代は
高くない。

山川の話では、岡本とす
いう喫茶店は梅田の阪急交
差通りの外れにあり、建
物がロシヤの小アザンギ
ャド風の小さな船の形を
尾を想像させるような流
れたもので、店内は明る
く、音楽は流さず、町々
ま店内に入りこんでいる
ような雰囲気、珈琲代は
はこしら返りにしては珍
らしく三〇〇円であると
いう。

ちよつとその話はオー
ヴァーではないのかといふ
つばかりして、また山川
がヒートして、この男け
意外なところでオーヴァ
ーヒートしがちで瞬間湯

たから頂戴もしているのだから、
またまた役人への愚痴が続く。
計画に関連していえば「と言いつつ出すが、聴いてる当分としては半分は何か計画に関連してはいるのか分かりかねるところがある。」
神戸の大地震について、あの時、誰か、「あゝ」「まづ、かめら、あいに」書いていたように、寸時をおかず、一世帯一億円といわなくても五千万円ずつでも支給する。後は各世帯でその資金によってそれぞれ知恵をしぼって生活のためなおしを考えてゆくようにすればよかったのだ。
残念ながらグローバルに金が殆んどすべてを支配するようになつてきて配るのだから、金も持たずにどんなに多くの人がまだこんなおエラなややつてきて声をかけてくれても、結果的には何にもならないんだ。
村山にしたつて、大地震のころが政治生命であればピークだったのだから、そういう決断を下して、責任をとれといわれればさつさと辞職でもすれば、勲一等なんかよりもっとと後世に名を残す名政治家であつたというこゝになつたのであるうちに、一世一代の名舞台を飾る唯一のもたとない機会を失つたものだよ。
小田実や田中康夫や多分井上ひさしたちは絶賛してくれたのに違いない。
大江健三郎はどうか。終戦直後の日本の大都市の復興のしかたを見れば一目瞭然だろう。

復興するのにあつたのは、まず当面の間は何の規制もなく自然発生的にとりあえずは手に入れることが出来る資材で自分の土地にバラックを建てるところから始めたんだ。焼け跡で本当に何も残されてはいない町だけれど、人々はその町に必死にしがみついで生き残つていくこととした。町に住んでいたら心底からその町が好きなんだ。
それを神戸、兵庫県、政府の役人たちがやったことといへば、援助資金の精算が未だになされていても、崩壊後の再建についても、まず自分たちの利益に結びつけない規制で、ごく下らない規制だけは他の今必要なのはなおざりにしてすぐに行つてくる。
結果としては神戸に住んでいて、これから神戶を離れたくないという人が多くの人たちを神戸から追い出してしまふ。
貧富の差が大地震後にはますます極端になつてゆく。
多くの貧しい人たちが乏しい日銭をフルに消費して根強い安定した購買力を形成してくれているからこそ、その上に花として神戸発のファッションその他の流行の発信源にもなれていたことにささないで、役人たちの考えは及んでいぬ。
民意と役人の意識のずれるは空港問題を見ても分るほどすぎるほど分るだろう。山川の言は延々と続ききるとどこまでところを知らなくともよいであろう。
一応その岡本珈琲店でのおちあいのを楽しみにしているよというところで電話をきった。

親しみやすいゲームマシンを誠意をこめてお届け!!

びよびよビンゴ

ボールが入ればヒヨコが飛び出す
75・100φ対応カブセルペンダーで



PIYO PIYO BINGO

ニューヘキサプレジデント

期待と信頼を凝縮しながら
ベールを脱いだ王者の極 //



NEW HEXA PRESIDENT

ニュージャンボツイン

ロケを選ばないコンパクト型で
よりスマートにグレードアップ



NEW JUMBO TWIN

キャットプレイ キッズフラワー

客層に合わせて選べる2種類のペンダー
(75φカプセル／キャンディ仕様)
料金、ゲーム数共に4段階の設定が可能



CAT PLAY KIDS FLOWERS

VIBIS

株式会社ユウビス

本社 〒577-0063 東大阪市川俣3-1-35 ☎06-6787-1881 FAX.06-6787-1952
東京営業所 〒110-0016 東京都台東区台東4-27-5 秀和御徒町ビル ☎03-3837-3884 FAX.03-3837-3887
福岡営業所 〒810-0041 福岡市中央区大名2-3-2 ☎092-713-1083 FAX.092-771-7223

SEGA™

F355 challenge

F355チャレンジ

NAOMI

芸術的で贅沢な
「夢」のマシンを堪能

世界を代表するゲームプロデューサー・鈴木裕による
リアルレーシング・シミュレーター登場!!

芸術品ともいわれる真紅のボディに、レース仕様のコンプリート・キットをまとった高貴で美しいレーシング・マシン「フェラーリ F355 challenge」。伝統と格式を引き継いで創り出された、5バルブ・ヘッドの秘めたるパワーが醸し出すエグゼースト・ノート。空気をも引き裂きそうに感じさせるスピードと圧倒的なビジュアル。その全てに誰もが魅了される。誰にも遠慮はいらない。自分だけの世界で、この夢のマシンが体験できる。

F355 challengeという車種に限定したゲームに、フェラーリ社が初めてのライセンス供与。

フェラーリ社によるデータ提供等のサポート、また細部にまで及ぶ厳正なるチェックを通し、両社の強力なパートナーシップがこのレーシング・シミュレーターを可能にしました。

数々のトップレーサーの監修を受け、現在考えうる最高水準のリアルな操作感覚を実現。

実際のサーキットでプロドライバーが運転するF355を走らせ、車の挙動、G等のデータを収集。それらのデータを基に、ラップタイム、ステアリング・コントロール等を実際のF355 Challengeに可能な限り近づけており、これまでのドライビング・ゲームとは一線を画します。

コースは実在の人気サーキット5コースを用意。

精密に再現されたコースでは、本物さながらの臨場感を体験することができます。

AI (人工知能) によるアシスト機能搭載。

音声と画面表示によるナビゲーションがついたトレーニング・モードなどを用意。初級者でも楽しみながら運転技術の向上を図ることができます。

レーシング ドライバーを目指す人がサーキットをより正確に覚え短期間で運転技術が向上するように作られた本格的シミュレーター

F355 challenge



Challenge
amore mio!

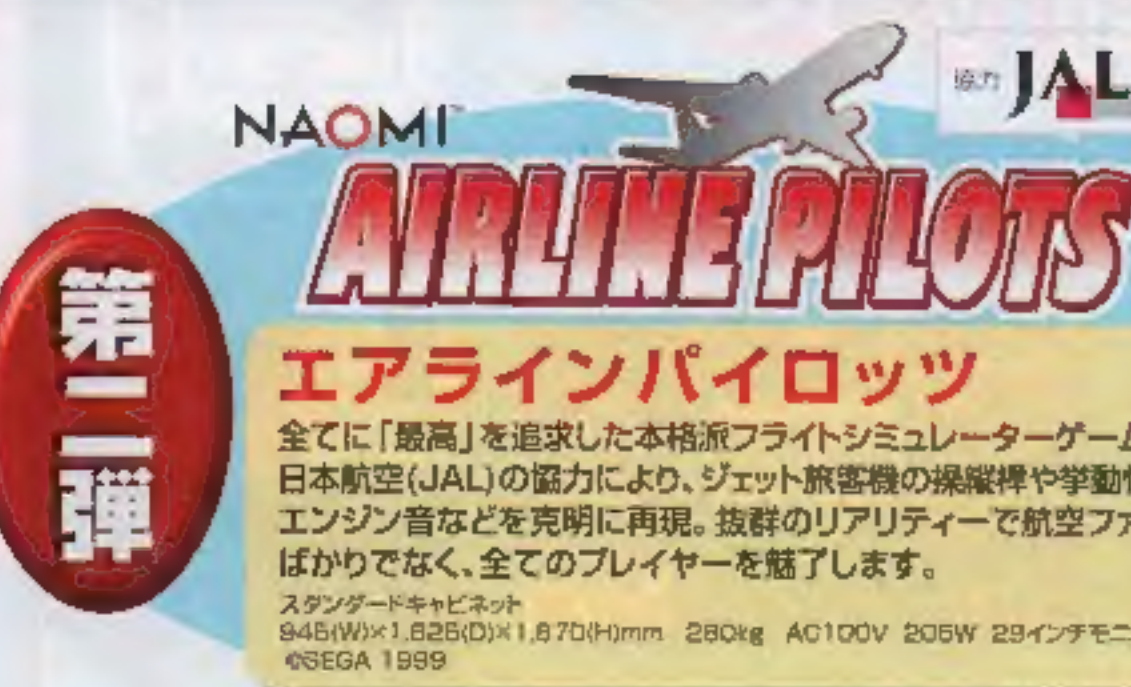
F355 challenge™, all associated
logos and the F355 Challenge distinctive
designs are trademarks of Ferrari S.p.A

SEGA

©SEGA 1999



タクシードライバー、パイロット、消防士、
まだまだ続く職業ゲームシリーズ



エアラインパイロット

NAOMI

第二弾

NAOMI

第三弾

消防士

消防士 プレイブ ファイアーファイターズ

消防士 プレイブ ファイアーファイターズ

消防士 プレイブ ファイアーファイターズ

消防士 プレイブ ファイアーファイターズ

消防士 プレイブ ファイアーファイターズ

消防士 プレイブ ファイアーファイターズ

第一弾

NAOMI

CRAZY TAXI

クレイジータクシー

タクシーで街中を巡るカーアクションゲーム。
客を拾い、いち早く目的地まで送るためスピードで運転し、
ぶっ飛ばす。レースゲームとは違ったダイナミックな
走りでの運転が快感。

760W×1,470D×2,320Hmm
172kg AC100V 250W ©SEGA 1999

第三弾

NAOMI

BRAVE FIRE FIGHTERS

消防士 プレイブ ファイアーファイターズ

今まで3D-CGで表現することの難しかった「炎」と「水」を完全再現!!
プレイヤーは、消防士に扮して火災現場の建物に向かい、放水で
炎の壁を切り開き、要救助者を救出します。時間と共に広がって
いく、生き物のような炎と煙。ひたすらリアルに消火活動を体験。
興奮度、臨場感、爽快感すべて一度に味わえます。

1,280W×1,720D×2,150Hmm 250kg AC100V 330W
95インチ液晶モニター付 SEGA 1999

1,280W×1,720D×2,150Hmm 250kg AC100V 330W
95インチ液晶モニター付 SEGA 1999

1,280W×1,720D×2,150Hmm 250kg AC100V 330W
95インチ液晶モニター付 SEGA 1999

1,280W×1,720D×2,150Hmm 250kg AC100V 330W
95インチ液晶モニター付 SEGA 1999

1,280W×1,720D×2,150Hmm 250kg AC100V 330W
95インチ液晶モニター付 SEGA 1999

1,280W×1,720D×2,150Hmm 250kg AC100V 330W
95インチ液晶モニター付 SEGA 1999

1,280W×1,720D×2,150Hmm 250kg AC100V 330W
95インチ液晶モニター付 SEGA 1999

1,280W×1,720D×2,150Hmm 250kg AC100V 330W
95インチ液晶モニター付 SEGA 1999

1,280W×1,720D×2,150Hmm 250kg AC100V 330W
95インチ液晶モニター付 SEGA 1999

1,280W×1,720D×2,150Hmm 250kg AC100V 330W
95インチ液晶モニター付 SEGA 1999

1,280W×1,720D×2,150Hmm 250kg AC100V 330W
95インチ液晶モニター付 SEGA 1999

1,280W×1,720D×2,150Hmm 250kg AC100V 330W
95インチ液晶モニター付 SEGA 1999

本社3号館 東京都大田区東五反田2-12-14

電話03(5737)7538 (通内線)

電話03(5737)7541 (A.M. 営業部)

電話03(5737)7544 (ゲーム・システム部)

電話03(5737)7520 (ゲーム・システム部)

電話03(5737)7528 (ゲーム・システム部)

電話011(84) 0648 (代)

電話06(6394) 5338 (代)

電話062(452) 6843 (代)

電話062(702) 3003 (代)

株式会社 セガ・エンタープライゼス

札幌支店 札幌市豊平区豊平5条3-2-34

仙台支店 仙台市青葉区中央2-5-3

福岡支店 福岡市博多区博多駅前5-7-5

名古屋支店 名古屋市中区栄2-1-804

大阪支店 大阪市東淀川区東中津2-1-1

神戸支店 神戸市中央区東川崎町1-1-1

東京支店 東京都港区新橋2-1-1

英文版業界ニュース

Sega Revises Forecast: Loss Of ¥45 Billion

Sega Enterprises Ltd., Tokyo, revised its results for the fiscal year ending March 31 seriously downward on April 28. The post-revision forecast of non-consolidated results for the fiscal year shows ¥214,500 million in revenue and ¥32,800 million in net loss. Sega previously forecast ¥245,000 million in revenue and ¥4,600 million in net income on November 19, 1998.

The post-revision forecast of consolidated results including subsidiaries for the fiscal year shows ¥266,400 million in revenue and ¥45,000 million in net loss. Sega forecast ¥310,000 million revenue and ¥1,600 million in

net income on November 19, 1998.

The revenue in the non-consolidated results drops ¥30,500 million below that in the previous forecast. Sega explains that this is due to the fact that coin-op game sales dropped ¥10,600 million (¥6,700 million in Japan and ¥3,900 million overseas), arcade operation income dropped ¥5,400 million, and home video games dropped ¥14,500 million below forecast. From coin-op game sales and arcade operation income, ¥13,600 million in operating income can be expected.

In the home videos category, 900,000 "Dreamcast" consoles were sold against the planned 1,000,000 sets, while sales of game software stood at 3,000,000 against the planned 5,000,000. With the cumulative burden of pre-sales investment in advertising etc. for "Dreamcast", ¥11,500 million in operation loss is expected. However, 30% of "Dreamcast" users use the network on Sega's web site and

Vid Game Div. Earns For Sony

Sony Corp., Tokyo, posted ¥6,794,619 million in consolidated revenue, up 0.6% over the preceding year, and ¥179,004 million in net income, down 19.4% for the fiscal year ended March 31. This was announced on April 28.

Out of Sony's consolidated revenue, the home video game division's revenue was ¥783,822 million, up 8.5%, while the operation income was ¥136,500 million, up 16.7%. This division yields the largest operation income in Sony.

According to Sony, 21.6 million sets of "Play Station" were shipped for the year ending March 1999 (compared to 19.37 million sets in the preceding year). However, expenses incurred by restructuring a European software subsidiary were included in the figures.

It is anticipated that, for the fiscal year ending March 2000, the home video game division's revenue will decrease due to the timing of the release of "PS2", and the operation income will also fall due to the initial investment costs in "PS2".

Sony Computer Entertainment Inc., which is developing the "Play Station" business, will become Sony's wholly owned subsidiary as of January 1, 2000.

Game Machine

Editor: Masumi Akagi

Amusement Press, Inc.

Yachiyo Bldg., 2-2-1,

Nakazaki-Nishi, Kita-ku,

Osaka, 530-0015 Japan

faxphone (81) 6-6314-3821

Email: editor@ampress.co.jp

Web site: http://www.ampress.co.jp/

© 1999 Amusement Press, Inc.

Towa Japan Goes Bankrupt

Towa Japan Co., Ltd., Tokyo, went bankrupt on April 30, and closed its doors. Its debt is estimated at about ¥20,000 million. Towa is a coin-op games distributor company founded in April 1985 and incorporated in 1988. It has operated 16 arcades. In April 1989, jointly with Hitachi Software Engineering, it developed and shipped the photo sticker machine "Street Snap". Its revenue for the fiscal year ended March 1998 was ¥13,701 million.

Maruishi Sangyo Co., Ltd., Tokyo, went bankrupt on April 30, and closed its doors. Its debt is estimated at about ¥8,000 million. Established in May 1980, it was mainly engaged in the manufacture and sales of labor saving machines (50%) and coin-op game sales (45%). Its revenue for the fiscal year ended March 1998 was ¥10,915 million. Its business came to a standstill due to the accumulation of bad debt.

Visco Games Corp., Tokyo, filed for protection under the bankruptcy law before the Kyoto District Court on May 6. Its debt is estimated at ¥5,500 million. Visco will enter talks with creditors in order to be able to continue its business.

Video System Kyoto founded in February 1975 was incorporated as Visco in August 1983 and Visco moved to Tokyo. It is a video game software developer company and has been engaged in coin-op game sales and arcade operation. Its revenue for the fiscal year ended June 1998 was ¥5,736 million. The company decided to file for protection after the bank-

it is expected that the "Dream Cast" internet terminal will be sold off in the future.

As an extraordinary loss, ¥4,000 million of bad inventory in the coin-op division, ¥10,000 million in overseas arcades operation, and ¥13,200 million in home videos are included. Thus, a huge deficit for the second year in a row is expected.

As for the consolidated revenue, Sega's own revenue drops ¥30,500 million below expectations, while the USA/European subsidiaries' revenue drops ¥8,000 million, and domestic subsidiaries' revenue drops ¥5,100 million below expectations. Both overseas and domestic coin-op games markets are seen to be dwindling.

As for the consolidated net income, Sega's own revenue drops ¥37,400 million below expectations, while USA/European subsidiaries' income from coin-op sales drops ¥2,000 million, income from "Sega World" in the U.K. and Australia drops ¥2,100 million due to poor operations, income from Sega Game Works and Sega Soft in the U.S.A. drops ¥2,600 million, and income earned by domestic subsidiaries drops ¥2,500 million, respectively, below expectations. In total, ¥45,000 million in net loss is likely to be incurred.

Taking this opportunity, Sega announced a 30% cut in fixed expenses by slashing director remuneration by 10%-100% and reducing its workforce

by 1/4 from 4,000 to 3,000. Out of 870 arcades in Japan, Sega will close 101 arcades with the worst performance. It is clear that Sega has set about a drastic "restructuring" plan.

Zip Drive For "Dream Cast"

Sega Enterprises Ltd. announced on April 21 that, as an external memory for the home video "Dream Cast", it will adopt "Zip ATAPI" of IOMEGA Corp., USA. This is the first case of Zip drive adoption for home videos.

According to Sega, "Zip ATAPI" drive uses a 100 M byte Zip memory disk. Sega intends to ship it within this year, but the price, etc. are not yet fixed.

Namco Wholly Owns DPS

It appears that Dream Pictures Studio Inc. (DPS), Tokyo, which was established jointly by Namco Ltd., Sony Computer Entertainment Inc. (SCE), and Polygon Pictures Inc. in March 1997, will become Namco's wholly owned subsidiary. SCE gave its shares in DPS to Namco in January 1999, while Polygon Pictures is taking similar steps, so, DPS will be wholly owned by Namco from June.

DPS was established to produce movies using computer graphics (CG) technology. At first, Namco and SCE invested 45% each, while Polygon Pictures invested 10% of DPS' capital. However, since differences in ideas about the movie business have surfaced, they decided to dissolve the joint venture.

The DPS directors despatched from SCE and Polygon Pictures will resign, and Ryuji Hashiguchi, vice president of Namco, will serve as president of DPS concurrently.

ゲームマシンは郵便振替で お申し込み下さい



①購読申込書には宛先もはつきりと



②購読料とともに郵便局で手続きを



③約1週間、小社に通知が来ます



④お手元に新聞が毎号郵送されます

■海外A・M・Mの購読料は
は180ドルとなります。

■年間購読料 (送料、消費税込) は
9,880円です

■特製「鑑査表紙」は別途2,000円
ご一緒に申し込み下さい

キャッチ・ザ・ハート

TAITO®

好評発売中!

GM

ミニ

遊び方は大人気の
「そろっとーる」
そのまま、
どんな所でも設置が
可能になりました。

操作ボタンを
手前に取り付けたので
小学生以下でも楽に
プレイができます

●サイズ: W500mm×D680mm×H1550mm ●重量: 50kg

筐体サイズが
コンパクト
になって新登場!



TG TAITONET

RCでGO!

RADIO CONTROL CAR SIMULATOR



近日登場!

監修
KYOSHO
協力
RC WORLD



プロポを使用する
本格ラジオコントロールカーが
ゲームパークをサーキットにする

TOYOTA NISSAN HONDA TAITO MAZDA MITSUBISHI SUBARU

BATTLE GEAR

バトルギア

◆国産6メーカー、全21車種の一般市販車を使用。
◆最速車と熱いバトルが楽しめる「タイムアタック
モード」を新搭載!



好評
発売中!

●サイズ: W1390mm×D1660mm×H1980mm ●重量: 290kg

大型景品をゲットしろ!

カプリチオサイクロン

Capriccio Cyclone

GM

大型景品対応の2人用
クレーンゲームです。
新規キャッチャーメカニ
ズムで、あらゆる形状の
景品に対応できます。

パネの強弱とキャッチャーの
閉じ幅を簡単に調節可能!



取れ易さを
アピールする
スピン機構付



●サイズ: W1760mm×D895mm×H1980mm ●重量: 230kg

シングルスライズシリーズ 第3弾!

GM

ジャンケンパワッチ!

大人から子供まで楽しめる
大型景品対応の
ジャンケンゲームの
スライズマシン



●サイズ: W640mm×D810mm×H1850mm ●重量: 87kg

好評発売中!



SCメダルシリーズ 第4弾!

GM

野球メダルゲーム

正統派の野球版メダルゲーム!



●サイズ: W470mm×D606mm×H1320mm ●重量: 60kg

好評発売中!



株式会社タイトー

〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3 © TAITO CORP. 1999

※筐体の仕様外観及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。

TAITO HOMEPAGE <http://www.taito.co.jp/>

TG販売部/〒223-8670 神奈川県横浜市港北区蒲田町50 TEL.045-693-7125 FAX.045-693-7143
GM販売部/〒243-0498 神奈川県横浜市港南区250 TEL.0462-35-9510 FAX.0462-35-5649